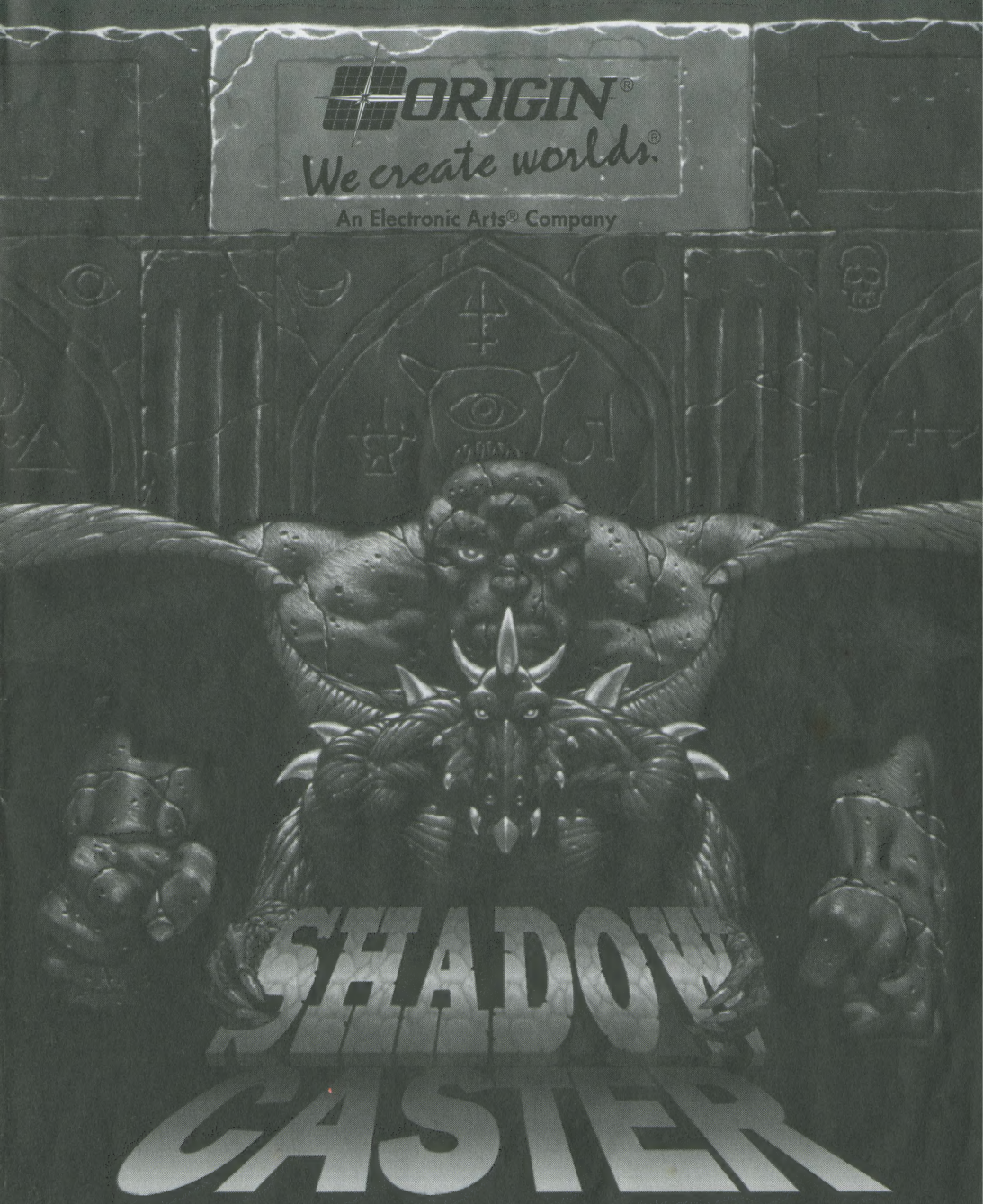
ORIGIN®

We create worlds.®

An Electronic Arts® Company



SHADOWCASTER

Spielanleitung

INHALT

GESCHICHTE 4

SPIELVORBEREITUNG 7

OPTIONS-BILDSCHIRM 7

EINSTIEGSHILFE 9

HAUPTSPIELBILDSCHIRM 9

BEWEGUNG 10

KAMPF 11

LEBENSBALKEN 12

KRAFTBALKEN 13

AUFNEHMEN VON OBJEKTEN 13

ABLEGEN VON OBJEKTEN 14

ANWENDEN VON OBJEKTEN 14

SPEISE UND TRANK 15

UMFORMUNG 15

FÄHIGKEITEN 17

OPTIONSBILDSCHIRM 18

INVENTARANZEIGE 18

BILDSCHIRM AUTOM. KARTE 19

GRÖßE DES SICHTFENSTERS 20

ÖFFNEN UND SCHLIEßEN 21

CURSORFORMEN 21

FORTSETZUNG DES SPIELS 21

TOD 21

DEINE SPIELFIGUR 22

VERSCHIEDENE FORMEN 23

DIE MITWIRKENDEN 30

HINWEIS 31

BESCHRÄNKTE GARANTIE 31

ERSATZ VON MEDIEN 31

GESCHICHTE

Kirt ist ein Nachfahre einer magischen Rasse, die sich selbst "das Volk" nannte. Das Volk unterhielt besondere Beziehungen sowohl zu den Göttern als auch den Bewohnern anderer Sphären. Sie konnten während kurzer Zeit die Form dieser fernen Wesen annehmen und erlaubten ihnen umgekehrt dasselbe.

Dies wirkte sich zum Vorteil beider Seiten aus, sowohl des Volkes als auch der fantastischen Wesen der anderen Sphären. Das Volk machte davon Gebrauch, um Aufgaben zu bewältigen, die sonst außerhalb seiner Kräfte standen, und die fantastischen Wesen erledigten auf diese Weise Dinge, die nur in menschlicher Form möglich waren, und so ergänzten sich die Schwächen und Stärken der beiden Lebensformen aufs Beste.

Die Würdigsten des Volkes beschenkten die Götter mit der Gabe der Umformung. Das Volk schuf dank der Gunst der Götter und den außergewöhnlichen Fähigkeiten, die sich daraus ergaben, eine großartige Zivilisation und erlebte eine große und friedliche Zeit unter seinen Herrschern. Im Vertrauen auf die Weisheit der Götter bei der Wahl der würdigsten Mitglieder ernannte das Volk diejenigen zu seinen Anführern, welche die vielfältigsten Formen annehmen konnten.

Nicht alle im Volk schätzten diese Regelung, vor allem nicht jene, die selbst über keinerlei Umformungsgaben verfügten. Sie bildeten eine Unterkaste und wurden allgemein als minderwertig angesehen (und behandelt).

Diesen erschien Malkor, der ausgestoßene Gott, und versprach ihnen Macht und Reichtum, wenn sie ihn verehren und sich zu seinen Lehren bekehren würden. Bereitwillig folgten Mitglieder der Unterkaste Malkor, der ihnen eine unheilvolle Abwandlung der Umformungsfähigkeit verlieh.

Die Anhänger von Malkor fingen Tiere, Menschen und fantastische Wesen, um sie in schrecklichen, qualvollen Zeremonien zu töten. Durch diese Ritualhandlungen gewannen sie die Kraft, die Form ihrer Opfer anzunehmen.

Den mächtigsten von Malkors Günstlingen, die sich ihrer neuen Fähigkeiten brüsteten, wurden Machtstellungen eingeräumt. Das Auswahlverfahren der Götter war immer eine geheime Angelegenheit gewesen; wenn jemand für würdig befunden wurde, zeigte sich dies in der Vielfalt der Formen, in die er sich verwandeln konnte, und nicht durch eine göttliche Ankündigung. Mit zunehmender Zahl und Macht der Anhänger des Bösen kam das Volk langsam unter die Kontrolle seiner unwürdigsten und bösartigsten Mitglieder.

Bei einem großen Fest zu Ehren der Götter deckte Riodn, ein heiliger Mann, die Praktiken der abartigen Riten auf und nannte die Namen der Anhänger Malkors. Veste, der Anführer der Bösen, tötete bei diesem Fest Riodn, und dies war der Auftakt zu den Familienmorden.

Im Verlauf der nun ausbrechenden Bürgerkriege wurden die Umformungsfähigkeiten dazu benutzt, das Volk, seine Stadt und die von ihm geschaffene Zivilisation zu zerstören. In der entscheidenden Schlacht trieben die Anhänger des Guten Veste und seine Gefolgsleute in einen etwas außerhalb der Stadt gelegenen Tempel. Dort wurden sie von Veste verspottet, der schwor, zurückzukommen und das Volk endgültig zu zerstören. Danach schloß er die Türen des Tempels, damit ihn niemand betreten konnte.

Die Kräfte des Guten hatten zwar gesiegt, aber zu welchem Preis? Das Volk war sozusagen ausgelöscht und seine Stadt nur noch eine Ruine. Die Götter wandten sich wegen des Massakers entsetzt vom Volk ab. Die Gabe der Umformung sollte zum Nutzen aller sein, war aber vom Volk zur Schaffung von Herrscher- und Sklavenklassen benutzt worden, und dies war nicht im Sinne der Götter.

Einer der Götter, Tovason, ließ das Volk nicht ganz fallen. Wenn es gegenüber dem Bösen wachsam sei, so versprach er ihm, würde es eines Tages wieder zu seiner früheren Größe zurückfinden. Das Volk baute ein Dorf um den Tempel und stellte Wachen zum Schutz gegen die Rückkehr von Veste auf. Im Verlauf der Jahre vermischte sich das Volk mit andern Stämmen, und die Gabe der Umformung verblaßte. Schließlich besaßen nur noch zwei Angehörige des Volkes diese Gabe. Die beiden vermählten sich und zeugten ein Kind namens Kirt.

Bei seiner Geburt versammelten sich die Götter. Malkor hatte an Einfluß gewonnen, und auf allen Wegen sahen die Götter Ruin und Zerstörung - Malkor triumphierte, und das gesamte Land lag in Sklaverei. Aber auf Kirts Weg konnten die Götter nichts erkennen, es war, als würfe er einen Schatten auf die Zukunft der Welten.

Kirt erhielt den Namen Shadowcaster (Schattenwerfer). Auf ihm ruhte die Hoffnung des Volkes und der alten Götter. Aber Malkor und seine Anhänger erfuhren von dieser Hoffnung. In einer mondlosen Nacht öffneten sich plötzlich die Türen des Tempels, und Veste, der Jahrhunderte nach seiner Flucht noch am Leben war, fiel in das Dorf ein. Er griff das Haus an, wo Kirt schlief und erschlug seinen Vater und seine Mutter.

Aber Tovason hatte über das Kind gewacht. Kurz bevor Veste und seine ungeheuerlichen Gefolgsleute das Zimmer des Kindes betraten, wurde Kirt in ein weit entferntes Land geschickt, in dem Zauberei wenig bekannt und nicht so geachtet war. Dort wuchs Kirt heran unter der Führung eines Mannes, den er Großvater nannte.

Großvater hielt ein wachsames Auge auf Kirt, denn er wußte, daß er von den Bösen gesucht wurde. Eines Nachts kam ein Sturm auf, in dem Großvater die Macht Malkors erkannte. In dieser Nacht erzählte Großvater Kirt von seinem Erbe und sandte ihn zurück zum Volk, bevor er den Sklaven Malkors in die Hände fiel.

Mit wenig Kenntnissen über diese neue Welt eignet sich Kirt die Kraft zur Veränderung seiner Gestalt durch Berühren eines Obelisks an, der ihn mit den Göttern in Kontakt bringt. Er kämpft sich durch die verfluchte, in Ruinen liegende Stadt des Volkes, um es von großem Übel zu befreien, und entdeckt einen Weg zum Tempel in der Mitte des Dorfes.

Als er den Tempel erreicht, hat Veste die letzten verbleibenden Dorfbewohner mit sich genommen und Kirt einen Weg aufgezeichnet, der ihn durch verschiedene gefährliche Welten führt, in denen bösartige Wesen nur darauf warten, Kirt zu zerstören.

Der Weg ist klar, doch kann Kirt die immer mächtigeren Vasallen Malkors besiegen? Kann er in einem letzten Kampf des Guten gegen das Böse Veste selbst eine Niederlage zufügen, damit das Volk die Gunst der Götter wiedererlangt?

SPIELVORBEREITUNG

1. Installiere zuerst Shadowcaster auf Deiner Festplatte. Wenn Du dies noch nicht getan hast, halte Dich an die Anweisungen in der Installationsanleitung, die dieser Packung beigelegt ist.
2. Wähle das Laufwerk, auf dem Du das Spiel installiert hast. (Wenn Du zum Beispiel das Spiel auf dem Laufwerk C installiert hast, gibst Du **C:** (ENTER) ein.)
3. Wähle Dein Shadowcaster-Verzeichnis. (Wenn Du unser Standardverzeichnis gewählt hast, gib **CD/SHADOW** (ENTER) ein.)
4. Starte das Spiel durch Eingeben von **SHADOW** (ENTER).

Die Einführungssequenz beginnt mit *Origin Presents — Raven Software Game*. Wenn Du das Spiel zum ersten Mal spielst (oder keines Deiner früheren Abenteuer gespeichert hast), geht das Spiel zur Einführung über, wo Du für Dein Abenteuer wichtige Hintergrundinformation erhältst. Falls Du noch kein Spiel gespeichert hast, beginnst Du sofort nach der Einführung ein neues Spiel. (Falls Du die Einführung schon gesehen hast, kannst Du die **Leertaste** oder **Esc** drücken, um zum Option Screen (Options-Bildschirm) zu gelangen.)

OPTION SCREEN (OPTIONS-BILDSCHIRM)

Auf der linken Bildschirmseite befinden sich bis zu vier **Saved Game View Windows** (Sichtfenster für gespeicherte Spiele). Am Bildschirm oben rechts befindet sich ein grösseres **View Window** für das gegenwärtige Spiel oder das gegenwärtig gewählte abgespeicherte Spiel. Darunter befindet sich der **Score Bar** (Wertungsbalken), der Deine gegenwärtige Gesamtpunktzahl auflistet. Unter dem Score Bar befindet sich das **Text Box** (Textfeld). Es beinhaltet den Text mit entweder der ersten Zeile jedes gespeicherten Spiels (wenn kein gespeichertes Spiel gewählt wurde) oder den Text, den Du für das gegenwärtig gewählte Spiel beim Speichern eingegeben hast. Unten rechts befindet sich der **Text Bar** (Textbalken). Beim Wählen von Optionen erscheinen hier Bildschirmanweisungen, die Dich auf die nächsten Schritte hinweisen.

NEW (Neu): startet wieder am Spielanfang.

QUIT (Beenden): bringt Dich ohne Sichern des gegenwärtigen Spiels zum DOS zurück.

RETURN (Rückkehr): bringt Dich zu dem Spiel zurück, in dessen Verlauf Du den Option Screen gewählt hast. (Diese Option erscheint in grau und kann nicht gewählt werden, wenn Du den Option Screen nicht aus einem Spiel heraus angewählt hast.)

LOAD (Laden): bringt Dich zu einem früher gespeicherten Spiel zurück:

Wähle ein gespeichertes Spiel durch Klicken auf das entsprechende Saved Game View-Fenster. Eine grössere Version des View Window erscheint oben rechts auf dem Bildschirm und die zusätzlich von Dir eingegebene Spielinformation im Text Box rechts unten. Klicke Laden, nachdem Du das zum Laden bestimmte Spiel gewählt hast.

SAVE (Speichern): sichert das gegenwärtige Spiel. Wähle Save (Speichern) und klicke auf ein Saved Game View Window und gib bis zu acht Textzeilen (Save Info Text (Textinfo speichern)) über das zu sichernde Spiel ein. Nach Beendigung der Texteingabe drückst Du **Esc**, um das Speichern abzuschließen. Danach kannst Du durch Klicken von **Eingabe** fortfahren.

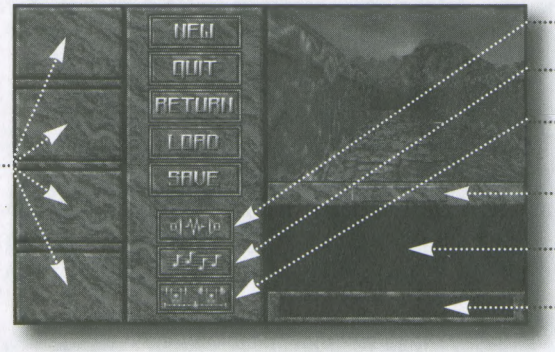
Nach dem Speichern eines Spiels zeigt einer der vier Kästen am linken Bildschirmrand ein kleines View Window für dieses Spiel an, und die erste Zeile jedes Save Info Text wird im Text Box aufgeführt. (Die Speicher-Option erscheint in grau und kann nicht gewählt werden, wenn Du den Option Screen nicht aus einem Spiel heraus angewählt hast.)

SOUND (Lautsprecher-Symbol): schaltet Soundeffekte EIN und AUS. Bei eingeschaltener Funktion ist das Symbol rot umrandet.

MUSIK (Musiknoten-Symbol): schaltet die Musik EIN und AUS. Bei eingeschaltener Funktion ist das Symbol rot umrandet.

SCHWIERIGKEITSGRAD (Gewichtheber-Symbol): regelt den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Das Spiel verfügt über fünf Schwierigkeitsgrade, wobei der dritte als Standard vorgegeben ist. Bei Wahl dieser Option wird ein Bildschirm mit Schwierigkeitsgraden eingeblendet, angefangen von wimp (Waschlappen = einfachste Stufe) bis hero (Held = schwierigste Stufe). Die Menge an Punkten, die Du bekommen kannst, hängt von der gewählten Stufe ab. Natürlich ist das Spiel als wimp viel einfacher zu spielen als in der Rolle des hero, aber wenn Du es als hero schaffst, wirst Du mit höheren Punktezahlen belohnt.

Zum Auswählen einer Option fährst Du den Cursor darauf und klickst mit der linken Maustaste.

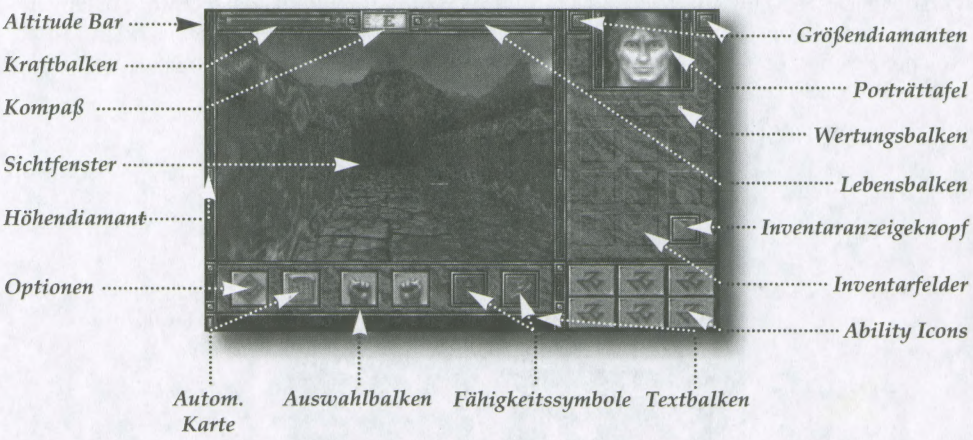


EINSTIEGSHILFE

***Hinweis**: Diese Anleitung begleitet Dich durch den Anfang des Abenteuers. Wenn Du anstelle mancher Mausbefehle lieber die Tastatur benutzen möchtest, nimm die Referenzkarte zur Hand, die eine Zusammenstellung enthält. Beim erstmaligen Spielen des Spiels befindest Du Dich nach der Einführung in der folgenden Situation.*

Da Du gleich zu Beginn von Untieren angegriffen wirst, die sich genüßlich die Zähne nach Dir lecken, solltest Du vielleicht zuerst die Abschnitte "Hauptspielbildschirm", "Bewegung" und "Kampf" durchlesen.

Altitude Bar (Höhenbalken)



HAUPTSPIELBILDSCHIRM

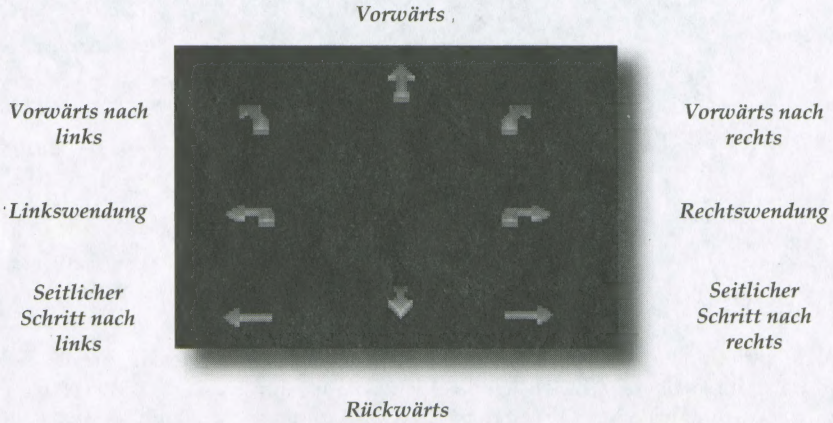
Das Spiel beginnt im "Normalen Modus", d.h. mit dem Bildschirm, der die meiste Zeit angezeigt wird. Links oben befindet sich das **Sichtfenster**, durch das Du die Welt beobachtest. Darunter erkennst Du auf dem **Auswahlbalken sechs Symbole**. Rechts neben dem Sichtfenster befindet sich die **Porträttafel**, die an erster Stelle Dein Konterfei zeigt. Rechts und links davon sind pinkfarbene Größendiamanten, mit denen Du die Fenstergröße ändern kannst (vgl. *Größendiamanten*). Unter dem Porträt siehst Du einen waagerechten grauen Balken. Das ist der Wertungsbalken. Direkt darunter sind acht **Inventarfelder;** das neunte, mit Gold umrahmte Feld, ist der **Inventaranzeigeknopf**. Ganz unten rechts können bis zu sechs weitere **Fähigkeitssymbole** aufgereiht sein.

Über dem Sichtfenster auf der linken Seite ist ein blauer Balken, ein kleines Feld in der Mitte (mit dem Buchstaben E) und rechts ein roter Balken. Der blaue Balken ist der **Kraftbalken**, der Deine momentanen Kräftereserven anzeigt. Das kleine Feld ist Dein **Kompaß,** der anzeigt, daß Du im Augenblick Richtung Osten (E = East) blickst. Der rote Balken ist der **Lebensbalken**. Hier kannst Du die Lebensenergie Deiner aktuellen Form ablesen. Das Sichtfenster wird beidseitig von Leisten eingerahmt, die kleine rosafarbene **Höhendiamanten** aufweisen. Diese zeigen Deine gegenwärtige Höhe an, ein wichtiger Faktor, wenn Du schwimmst oder fliegst. Unterhalb des Auswahlbalkens befindet sich ein leerer Bereich, der während des Spiels verschiedene Texte anzeigt. Dies ist der Textbalken.

BEWEGUNG

Versuche, Deine Maus auf dem Bildschirm umherzumanövrieren – aber drücke noch keine Tasten. Im Sichtfenster nimmt der Mauscursor die Form eines Pfeils an, je nachdem, an welcher Position er sich befindet. Außerhalb des Sichtfensters verwandelt er sich in ein graues Fadenkreuz.

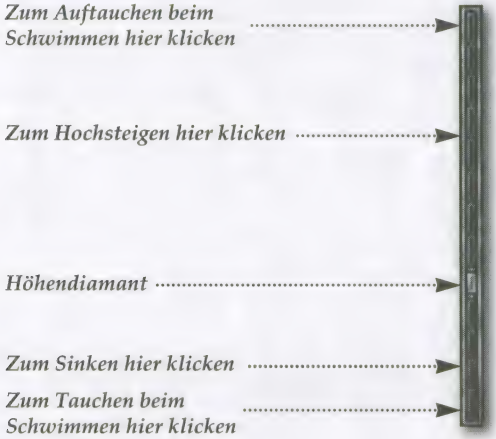
Für Bewegungen gelten zwei Regeln:



Regel 1. Während sich der Cursor im Sichtfenster befindet bestimmt seine Position die Richtung, in der Du Dich bewegst, wenn Du die linke Maustaste klickst und gedrückt hältst. Der Cursor als Pfeil zeigt die Richtung an. Das heißt: Wenn er nach rechts zeigt, gehst Du nach rechts; wenn er nach oben zeigt, gehst Du nach vorn usw.

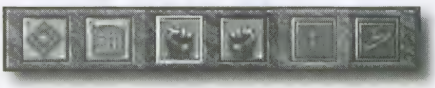
Regel 2. Die Geschwindigkeit, mit der Du Dich bewegst, hängt davon ab, wie weit der Cursor von der Mitte des Sichtfensters entfernt ist. Steht er ganz in der Mitte, erfolgt keine Bewegung. Je weiter vom Zentrum Du den Cursor entfernst, desto schneller sind Deine Bewegungen.

Im Verlauf des Spiels bekommst Du die Fähigkeit, Dich in Formen anderer Rassen zu verwandeln. Dabei übernimmst Du ihre Stärken und Schwächen, und auch ihre Art der Fortbewegung. Manche dieser Metaformen können fliegen, andere schwimmen. Um beim Fliegen, Sich-auf-dem-Wasser-Treiben-Lassen oder Schwimmen die Höhe zu ändern, klickst Du auf einen der Höhenbalken. Zum Tauchen klickst Du auf dem Höhenbalken ganz unten, zum Hochsteigen ganz oben. Um weiter aufzusteigen, klickst Du oberhalb eines der Diamanten, zum Sinken unterhalb.



KAMPF

Du beginnst das Spiel in menschlicher Form, eingesperrt in einen "Raum" im Freien. Bevor Du Deine Umgebung erkunden kannst, mußt Du dem Monster, das sich schnell nähert, den Garaus machen.



Der Auswahlbalken unter dem Sichtfenster enthält sechs Symbole. Zwei davon sehen aus wie Hände, eines wie ein Fuß. Um dem Monster einen Schlag zu versetzen, klicke mit der linken Maustaste auf eine Hand. Ihr Umriß wird in Weiß angezeigt, zum Zeichen, daß sie jetzt aktiv ist. Fahre den Cursor zurück in das Sichtfenster, bis er sich über dem Monster befindet. Klicke mit der rechten Maustaste. (Der Cursor hat sich bei Auswahl der Hand in ein rotes Kreuz verwandelt. Ein solches rotes Kreuz erscheint immer, wenn eine Hand oder eine entsprechende Gliedmasse ausgewählt wird, ausgenommen beim Erfassen eines Objekts mit dem Cursor.)

Wenn Du dem Monster einen Schlag versetzt, erscheint ein Sternchen an der betreffenden Stelle, und Du hörst den Aufprall. Wenn das Monster Dir einen Pratzenhieb austeilt, torkelst Du rückwärts (es sei denn, Du lehnst Dich gegen eine Wand). Dabei gibst Du eine Art Grunzton von Dir, und Dein Lebensbalken sinkt.

Gelingt es Dir nicht, dem Monster eins auszuwischen, bist Du wahrscheinlich zu weit entfernt. Fahre den Cursor an den oberen Rand des Bildschirms über das Monster und halte die linke Maustaste während Deines Angriffs gedrückt. Dies bringt Dich in die Nähe des Monsters und gleicht Änderungen in der Entfernung aus, die dadurch entstehen, daß beide Figuren sich gegenseitig stoßen. Wenn Du Mühe hast, die linke Maustaste gedrückt zu halten, während Du die rechte klickst, versuche statt der rechten Maustaste die **Leertaste** für den Angriff zu benutzen.

Für einen Tritt klickst Du auf das Fußsymbol. Dabei verliert das Handsymbol den weißen Umriß; stattdessen wird der Fuß auf diese Weise markiert. (Beachte auch, daß der Cursor sich in einen orangefarbenen Kreis verwandelt hat. Diese Cursorform erscheint, wenn eine der ersten beiden Fähigkeiten gewählt wird.). Greife in der gleichen Weise an wie mit der Hand: fahren den Cursor auf oder über das Monster und klicke mit der rechten Maustaste bzw. mit der **Leertaste**.

Wenn Du das Monster besiegt hast, schrumpft es auf dem Boden in sich zusammen. Wirf einen Blick auf Deinen Wertungsbalken – er steht jetzt nicht mehr auf 0, denn ein Sieg in einem Kampf erhöht Deinen Punktestand!

LEBENSBALKEN

Wenn Dir ein Monster einen Schlag versetzt, sinkt Dein Lebensbalken. Ein Klick auf den Lebensbalken zeigt an, wieviel Energien Du noch übrig hast. Dabei erscheint eine Meldung im Textbalken, der Deine aktuellen Lebenspunkte und die maximal möglichen anzeigt.

In den späteren Phasen des Spiels, wenn Du zusätzliche Metaformen annimmst, variiert die Angabe zu den aktuellen und den maximalen Lebenspunkten je nach Lebensform, doch der Prozentanteil des aktuellen Lebens bleibt konstant. Angenommen, der Caun (mit maximal 20 Lebenspunkten) hat aktuell 5, dann hat der Grost (mit maximal 200) aktuell 50 (d.h. der Punktestand der beiden Leben ist in beiden Fällen 25%).

Mach' Dir keine allzu großen Sorgen, Lebensenergien zu verlieren, denn Du hast drei Möglichkeiten, um sie zu erneuern. In der menschlichen Inkarnation geht eine natürliche Heilung vor sich, die eine gewisse Zeit dauert. Eine Metaform, die Du später im Spiel annehmen kannst, die des Caun, erfreut sich eines sehr schnellen Genesungsprozesses. Außerdem hat der Caun die Möglichkeit, Kraft in Leben zu verwandeln. Die dritte Methode, Leben wiederzugewinnen, ist durch Einnahme eines Heiltranks.

KRAFTBALKEN

Kraft wird für die verschiedenen Metaformen als eine einzelne Ziffer ausgedrückt. Wenn eine Form eine aktuelle Kraft von 30 und eine maximale von 50 hat, dann beträgt die Kraft aller Formen aktuell 30 und maximal 50. Allein in menschlicher Form kannst Du auf natürliche Weise Kraft gewinnen. Wenn Dir in einer anderen Metaform die Kraft ausgeht, bewirkt dies eine Rückverwandlung in menschliche Gestalt – ganz gleich, was Du gerade treibst oder wo Du Dich aufhältst. Wieviel Kraft Du maximal generieren kannst, hängt von Deinem Punktestand ("Wertung") ab. Zusätzlich zu den Wertungspunkten, die Du als Mensch einsammelst, erhält Deine menschliche Form auch einen prozentuellen Anteil der Punkte, die Du in den anderen Formen bekommst.

Kraft wird für die Umwandlung in Metaformen benutzt und zum Einsatz bestimmter Fähigkeiten der Metaformen.

AUFNEHMEN VON OBJEKTEN

Wir schlagen vor, Du unternimmst jetzt einen kleinen Rundgang durch den Hof, siehst Dich ein bißchen um und untersuchst die Gegenstände auf dem Boden. Einer davon ist ein Fläschchen mit einer rötlichen Flüssigkeit. Zum Aufnehmen des Fläschchens gehst Du ganz nahe heran (es ist am unteren Bildschirmrand sichtbar).

Fahre den Cursor auf das rote Fläschchen und klicke mit der rechten Maustaste (bzw. mit der Leertaste). Sobald Du nahe genug daran bist, kannst Du es aufheben. In diesem Moment nimmt der Cursor die Gestalt des Fläschchens an. Gelingt dies nicht, bist Du noch zu weit weg. Bewege Dich näher heran, bis ein Rechtsklick den Gegenstand aufhebt. Du wirst bemerken, daß Du die Maustaste nicht festhalten mußt, um das Fläschchen zu bewegen – der Cursor hat es fest gepackt. Auf die gleiche Weise kannst Du auch Objekte "packen", die Du in der Hand hältst oder die sich im Inventarfeld befinden, also ganz einfach, indem Du den Cursor darauf bewegst und mit der rechten Maustaste klickst.

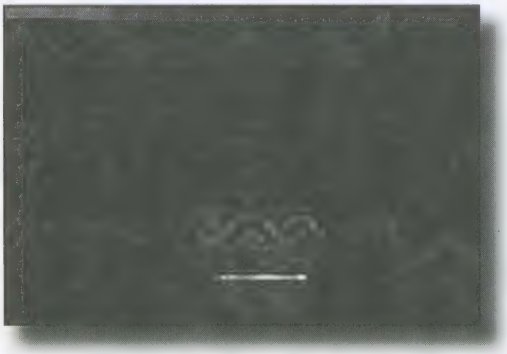
ABLEGEN VON OBJEKTEN

Durch nochmaliges Rechtsklicken kannst Du das Fläschchen wieder ablegen. Wenn immer noch eine Hand oder ein Fuß aktiviert ist, kannst Du auch eine angriffsähnliche Bewegung ausführen. In diesem Fall klickst Du mit der linken Maustaste auf das ausgewählte Symbol (das mit dem weißen Rand), um es abzuwählen (zu deaktivieren). Befindet sich der Cursor in der Nähe des Bodens (im Sichtfenster unten), bewirkt ein Rechtsklick, daß das Objekt abgelegt wird. Genausogut kannst Du das Fläschen auch in eine Hand oder in ein Inventarfeld ablegen, indem Du es auf das betreffende Symbol legst und mit der rechten Maustaste klickst.

Das Ablegen von Dingen mit der rechten Maustaste funktioniert nur, wenn keine andere Option aktiviert ist (d.h. wenn kein Symbol einen weißen Rand aufweist).

ANWENDEN VON OBJEKTEN

Schau Dich um, bis Du einen Zauberstab mit einer grünen Spitze findest. Nimm diesen auf und lege ihn in ein Inventarfeld.



Um angewendet werden zu können, müssen die meisten Objekte gehalten werden. Das heißt, es reicht nicht aus, sie mit dem Cursor zu packen; sie müssen von einer Hand (oder einer entsprechenden Gliedmasse) festgehalten werden, und diese Hand muß aktiviert sein.

Nimm jetzt den Zauberstab aus dem Inventarfeld und bewege ihn über eine Hand. Lege ihn mit einem Rechtsklick in die Hand und aktiviere diese durch einen Linksklick. (Schneller geht es, wenn Du im Inventar auf das betreffende Objekt linksklickst. Es erscheint dann, bereits aktiviert, in der rechten Hand.) Fahre jetzt den Cursor an eine entfernte Wand und klicke dort mit der rechten Maustaste. Der Stab stößt einen glühenden Feuerball aus, der gegen die Wand schlägt. Diesen Zaubertrick solltest Du mit Bedacht anwenden, denn Du hast nur eine beschränkte Anzahl solcher Feuerbälle.

Die Manipulation von Objekten ist eine wichtige Fertigkeit. Versuche jetzt, auf ein leeres Inventarfeld rechtszuklicken. Der Stab erscheint in diesem Feld. Die Hand, die den Stab gehalten hatte, ist jetzt leer, aber nach wie vor aktiv (weißer Rand!). Ein Linksklick auf die Hand wählt diese ab (der weiße Rand verschwindet). Wenn Du jetzt auf den Zauberstab linksklickst, erscheint er in Deiner rechten Hand, die aktiviert ist. Anschließend klickst Du mit der linken Maustaste auf das rote Fläschchen, welches in der Hand erscheint, die nach wie vor aktiviert ist. Der Zauberstab befindet sich nunmehr in dem Inventarfeld, in dem vorher das Fläschchen war. Klicke jetzt mit der linken Maustaste auf ein leeres Inventarfeld, um das Fläschen dort zu deponieren. Nun ist die Hand wiederum leer, aber immer noch aktiviert. Deaktiviere sie mit einem Linksklick.

Das Spiel enthält zahlreiche verschiedene Objekte. Manche, wie Rüstungsteile, werden wirksam, sobald sie im Inventar abgelegt sind. Manche können nur von bestimmten Lebensformen benutzt werden. Zur Verwendung einer Waffe legst Du sie in eine Hand/Gliedmasse und klickst dann im Sichtfenster auf das Opfer, das angegriffen werden soll.

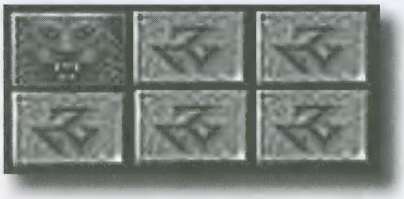
Speise und Trank

Um etwas zu essen oder zu trinken, mußt Du mit dem betreffenden Objekt auf Dein Porträt rechtsklicken. Das Einnehmen von Speise und Trank dient der Genesung und kann in manchen Situationen spezielle Kräfte verleihen. Hunger oder Durst kennen die Spielfiguren nicht.

Noch etwas. Nimm das rote Fläschchen auf, bewege es auf Dein Porträt und klicke mit der rechten Maustaste. Falls Du in einem Kampf verletzt wurdest, hilft dies, einige oder alle Lebenspunkte wiederherzustellen.

UMFORMUNG

In der Mitte des "Raums" steht ein grüner Obelisk mit roter Spitze. Wenn Du im Verlauf des Spiels einen solchen Obelisken findest und darauf rechtsklickst, erwirbst Du eine neue Metaform, während der Obelisk wieder verschwindet. Probiere es gleich einmal aus.



Die Metaform, die Du soeben bekommen hast, ist die der Maorin, einer sechsbeinigen Katze. Du erkennst das Symbol der Maorinform im Bereich der Fähigkeitssymbole rechts unten auf dem Bildschirm. Wähle das betreffende Symbol. Anstelle der Porträttafel wird eine kurze Animationssequenz eingeblendet, welche die Umwandlung von der menschlichen Gestalt in eine Maorinkatze aufzeigt. Sobald die Transformation zu Ende ist, erscheint wieder die Porträttafel, jetzt mit dem neuen Maorin-Bild.

Unterdessen ist Dein Kraftbalken etwas gesunken, denn die Umformung in eine nichtmenschliche Gestalt und deren Unterhalt kostet Kraft. Wenn Dir in nichtmenschlicher Form die Kräfte ausgehen, erfolgt eine automatische Rückverwandlung in die menschliche Form. Geschieht dies, während Du Dich auf dem Grund eines Sees befindest oder beim Überfliegen von Treibsand, bedeutet dies den sicheren Tod. Achte also immer darauf, daß Du genügend Kräfte hast, wenn Du sie brauchst.

Klicke auf die Lebens- und Kraftbalken und lies die Meldungen im Textbalken. Klicke jetzt auf das menschliche Symbol rechts unten im Bildschirm. Nun siehst Du die umgekehrte Transformation – die Maorinkatze nimmt wieder menschliche Gestalt an. Durch Anklicken der Lebens- und Kraftbalken kannst Du feststellen, daß die Kraft unverändert bleibt, während die Lebensanzeige für Mensch und Maorin verschieden ist.

Klicke wieder auf das Maorin-Symbol.

FÄHIGKEITEN

Schau Dir jetzt den Auswahlbalken an. Einige der Symbole haben sich geändert. Anstelle von Händen hast Du jetzt Pfoten. (Wenn Du ein Pfoten-Symbol auswählst und im Sichtfenster rechtsklickst, kannst Du den Doppelpfotenangriff der Maorinkatze sehen.) An der Stelle des vormaligen Fuß-Symbols ist da jetzt ein Auge.

Jede Metaform besitzt mindestens zwei Fähigkeiten (die beiden Symbole ganz rechts im Auswahlbalken). Bei den Maorin sind diese Jump (Sprung) und Cat Sight (Katzenaugen). Bei Auswahl eines Symbols wird es durch einen weißen Rand markiert. Wähle jetzt das Cat Sight-Symbol. Rechtsklicke im Sichtfenster. Dabei passiert einiges: Der Rand des Symbols färbt sich rot, zum Zeichen, daß die Wirkung einsetzt. Das Symbol bleibt so lange rot eingerahmt, bis die Wirkung erlischt. Du hast jetzt also Katzenaugen; die Maorin können sogar Infrarot sehen. Bei Benutzung dieser Fähigkeit nimmt das Sichtfenster einen Rotschimmer an, und manchmal werden Gegenstände sichtbar, die vorher unsichtbar waren. Cat Sight dient zum Auffinden von versteckten Symbolen und Fallen. Allerdings funktioniert die Fähigkeit nur für eine gewisse Zeit; danach ist Deine Sehfähigkeit wieder normal. Wenn Du beim Rechtsklicken einen Blick auf den Kraftbalken wirfst, kannst Du sehen, wie er sinkt: Katzenaugen kosten Kraft.

Andere Lebensformen verleihen Dir andere Fähigkeiten, die entweder im Auswahlbalken oder unter dem Inventar angezeigt werden. Benutze sie genau so wie Cat Sight — wähle sie aus und wende sie an, indem Du im Sichtfenster rechtsklickst. Manche dieser Fähigkeiten kosten Dich Kraft, manche nicht. Wenn es sich bei der Fähigkeit um eine besondere Angriffsform handelt, mußt Du für den Angriff auf das Ziel rechtsklicken, genau wie bei Verwendung einer Waffe.

Wähle das Jump-Symbol und rechtsklicke im Sichtfenster. Bei dem Sprung hoch und vorwärts rollt die Bildschirmanzeige nach unten. Versuche, Dich vorwärtszubewegen und dabei gleichzeitig im Sichtfenster rechtszuklicken, um weitere Sprünge zu vollziehen.

In dem eingeschränkten "Raum", in dem Du Dich hier befindest, ist es schwer, die Sprungfähigkeit voll auszunutzen. Später im Spiel kann es sehr wichtig sein, über Hindernisse hinweg- oder auf erhöhte Objekte draufzuspringen.

OPTION SCREEN (OPTIONSBILDSCHIRM)

Das Symbol ganz links im Auswahlbalken dient zum Aufrufen des Option Screen. Klicke auf dieses Symbol, um in den Option Screen zu gelangen.

Beim Einblenden des Option Screen wird im Spiel eine Pause eingelegt.

Diesen Bildschirm hast Du bereits zu Anfang des Spiels gesehen. Hier hast Du die folgenden Möglichkeiten:

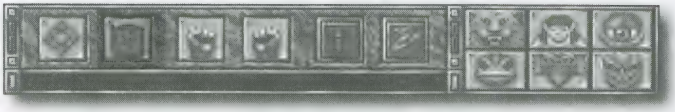
- **NEW** : startet wieder am Spielanfang.
- **SAVE**: Speichern eines Spiels
- **QUIT**: Verlassen des aktuellen Spiels
- **RETURN**: Rückkehr auf ein Spiel
- **LOAD**: Laden eines gespeicherten Spiels
- **SOUND** ein- und ausschalten
- **MUSIC** ein- und ausschalten
- **DIFFICULTY**: Schwierigkeitsgrad einstellen

Eine ausführlichere Beschreibung hierzu findest Du im Abschnitt *Spielvorbereitung*. Wähle jetzt die Option RETURN, um in das laufende Spiel zurückzuschalten.

INVENTARANZEIGE

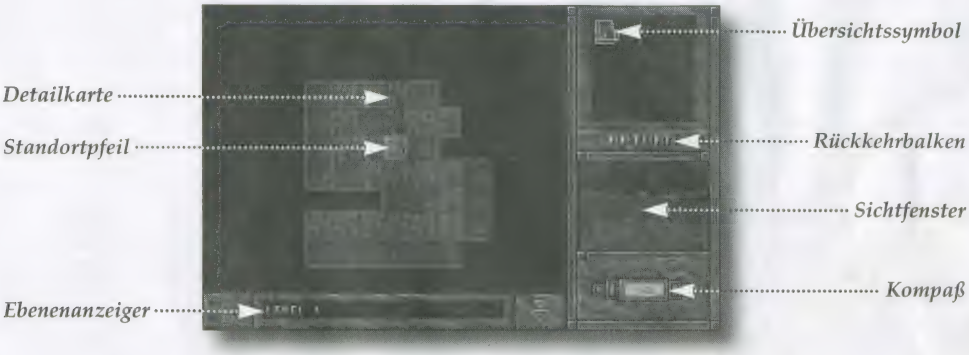
Hier kannst Du all Deine verfügbaren Lebensformen sehen, und was sie in ihrem Inventar und in ihren Händen mitführen. Zum Aufrufen der Inventaranzeige klickst Du auf den goldumrandeten Inventaranzeigeknopf (rechts unterhalb der Inventarfelder). Die rote Linie unter dem Maorinsymbol zeigt an, daß dies die momentan aktive Form ist.

Klicke auf eine beliebige Stelle, um weiterzuspielen.



BILDSCHIRM AUTOMAP AUTOM. KARTE

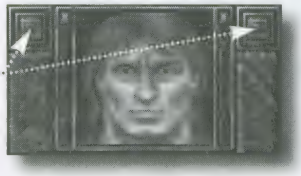
Zwischen dem Symbol für den Optionsbildschirm und dem linken Pfotensymbol befindet sich ein Stück Pergament. Dies ist das Symbol für die automatische Karte. Beim Anklicken öffnet sich der Bildschirm mit der automatischen Karte.



Der **Standortpfeil** in der **Detailkarte** zeigt Deine Position an und Deine Blickrichtung. Oben rechts kannst Du auf der **Übersichtskarte** einen größeren Ausschnitt der Karte sehen. Um Dir einen Ausschnitt auf der Karte näher anzuschauen, klickst Du mit der linken Maustaste auf die betreffende Stelle in der Übersichtskarte, worauf dieser Ausschnitt auf der Detailkarte angezeigt wird. *Die automatische Karte zeigt nur, wo Du schon gewesen bist, nicht notwendigerweise, was Du gesehen hast.* Das ist im Augenblick noch nicht allzuviel! Du kannst Dir einen Eindruck von Deiner relativen Position im Bezug auf die weitere Umgebung verschaffen, indem Du dir die Karte rechts oben ansiehst. Der rote blinkende Punkt zeigt Deinen momentanen Standort.

Unter der kleineren Karte siehst Du den **Return Bar** (Rückkehrbalken) und darunter ein kleines **Sichtfenster**, das anzeigt, was Du beim Umschalten auf die Karte gesehen hast. Weiter unten ist ein **Kompaß.** Er zeigt Deine Blickrichtung beim Aufrufen der automatischen Karte und ist genauer als der **Standortpfeil**. Wenn bereits mehrere Ebenen kartographiert sind, bewirkt ein Klick auf den **Ebenenanzeiger** einen entsprechenden Kartenwechsel. Mit dem Rückkehrbalken kehrst Du ins Spiel zurück.

GRÖßE DES SICHTFENSTERS



Du kannst die Größe des Sichtfensters beliebig einstellen. Klicke auf den Größendiamanten links des Porträts. Dadurch schrumpft das Sichtfenster. Durch mehrmaliges Anklicken kannst Du das Fenster auf seine minimale Größe reduzieren.

Das Verkleinern des Sichtfensters bewirkt eine Beschleunigung des Bildablaufs (schnelleres Aufeinanderfolgen der "Rahmen"), wodurch die Animationen "glatter" wirken. Dies wird besonders für 386er Rechner empfohlen.

Klicke jetzt auf den Größendiamanten rechts neben dem Porträt, wodurch das Sichtfenster größer wird. Bei Erreichen der maximalen Größe kannst Du noch ein weiteres Mal klicken, um das Spiel in den "Megamodus" zu versetzen. Der Megamodus arbeitet mit einer langsameren Rahmengeschwindigkeit und empfiehlt sich nur für 486er oder schnellere Systeme.

Im Megamodus wird die ganze linke Seite des Bildschirms von oben bis unten zum Sichtfenster und nimmt rund 80 Prozent der Bildschirmfläche ein. Der Textbalken wird nur eingeblendet, wenn eine Nachricht erscheint.

Im Megamodus gibt es also keinen Platz für alle Symbole. Deshalb sind zwei "Seitentafeln" vorhanden. Um zwischen diesen hin- und herzuschalten, klickst Du mit der linken Maustaste auf das Porträt. Im Megamodus erscheinen der Lebens- und der Kraftbalken rechts und links neben dem Porträt. Bei einer Umformung wird die Verwandlung nur im Porträtfenster angezeigt.

Im Megamodus hat das Sichtfenster nur *einen* Rand – zur Seitentafel hin. Ganz oben in diesem Rand befindet sich ein kleiner Diamant. Klicke jetzt darauf, um in den Normalmodus zurückzuschalten.

ÖFFNEN UND SCHLIEßEN

Beim Klicken auf den Obelisken hast Du die Tür an der Ostwand aufgesperrt. Speichere den aktuellen Spielstand erst ab, und öffne dann diese Tür durch Rechtsklick, um Dich auf Deine abenteuerliche Reise zu begeben. Rechtsklicken öffnet und schließt Türen und andere Hindernisse (solange sie nicht verriegelt sind).

CURSORFORMEN

Es gibt vier verschiedene Cursorarten, die anzeigen, was momentan ausgewählt (aktiviert) ist.

- **Weißer Pfeil im Sichtfenster.** Es ist kein Symbol ausgewählt, und Du kannst Objekte durch Rechtsklicken aufnehmen/ablegen bzw. öffnen/schließen.
- **Schwarze und rote Kreuze**. Hand (oder ähnliches Glied) ist ausgewählt.
- **Orangefarbene und schwarze Kreise**. Eine der beiden Fähigkeiten aus dem Auswahlbalken ist aktiviert.
- **Glühendes blaues Kreuz**. Eine der Fähigkeiten unter den Inventarfeldern ist aktiviert.

FORTSETZUNG DES SPIELS

Du hast jetzt die wichtigsten Dinge kennengelernt und kannst mit dem Spiel anfangen. Irgendwann solltest Du auch den Rest dieser Anleitung lesen. Er enthält Beschreibungen zu den Metaformen, die Du nach und nach annehmen kannst, und weitere nützliche Informationen.

Hier noch ein paar Hinweise:

- Wenn Du auf dem Boden eine schwarze, glitzernde Fläche siehst, stelle Dich darauf, um Dich teleportieren zu lassen.
- Du bist genügend stark, um praktisch jedem Individuum den Garaus zu machen, das Dir begegnet, es sei denn, Du bist schon geschwächt.
- Feindliche Kreaturen greifen oft in Gruppen an. Die schlimmsten Feinde sind die, die Dich unmittelbar anfallen, nachdem Du soeben gegen eine andere Gruppe gekämpft hast.
- Setze Deine Kräfte sparsam ein.

TOD

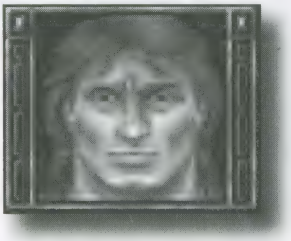
Wenn der Lebensbalken auf Null abfällt, verlierst Du Dein Leben, und der Option Screen (Optionsbildschirm) erscheint. Von hier aus kannst Du ein früher gespeichertes Spiel laden oder ein neues beginnen. Eine Rückkehr in das gerade gespielte Spiel ist nicht möglich, da Du ja dort gestorben bist. Es empfiehlt sich, den Spielstand immer dann abzuspeichern, wenn Du gerade etwas Wertvolles aufgelesen oder etwas Wichtiges erreicht hast (es gibt zu diesem Zweck vier Spielfächer). Andernfalls läufst Du Gefahr, durch vorzeitigen Tod das Erreichte zu verlieren.

DEINE SPIELFIGUR

Deine Spielfigur kann eine menschliche und sechs nichtmenschliche Formen annehmen. Jede dieser Metaformen zeichnet sich durch andere Fähigkeiten aus. In manchen kannst Du eine oder mehrere Fähigkeiten aus den Symbolen unter dem Inventar auswählen. Bei Wahl einer Fähigkeit wie des Caun-Lichts erscheint der blaue kreuzförmige Cursor.

Die einzelnen Lebensformen haben auch unterschiedliche Leben, je nach ihrer Art und nach ihrer Bewertung. Der Punktestand wird für jede separat nachgeführt. Aus diesem Grund ist es möglich, sich auf eine bestimmte Metaform zu konzentrieren und diese unverhältnismäßig stark werden zu lassen.

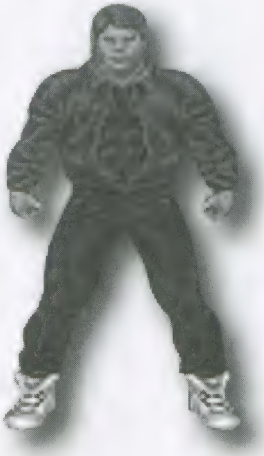
VERSCHIEDENE FORMEN



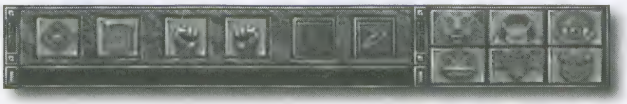
KIRT

Kirt ist allem Anschein nach ein normaler Mensch, in Wirklichkeit jedoch einer der ganz wenigen Überlebenden einer Rassen von Formwandlern. Er hat die Kriegskünste studiert und ist vor kurzem in seine Heimatwelt zurückgesandt worden, um sein Volk zu retten.

Kirt hat die Fähigkeit, seine Form zu wandeln. Im Verlauf des Spiels erwirbt er die Kraft, mehr und mehr Metaformen anzunehmen. Doch kosten diese Verwandlungen und der Unterhalt der Formen Kraft. Außerdem kostet auch der Einsatz der verschiedenen Fähigkeiten Kraft. Wenn Kirts Kräfte ausgehen, nimmt er wieder menschliche Gestalt an. Nur in dieser Form kann er seine Kräfte regenerieren.



Kirt hat die Fähigkeit für Sprünge und kann sich hervorragend durch Fußtritte verteidigen. Durch die Auswahl eines Metaformsymbols nimmt er sofort dessen Gestalt an.



MAORIN

Die Maorin sind eine Katzenart, 180 cm groß und 6beinig. In seiner Maorin-Inkarnation wiegt Kirt 400 Pfund, läuft schneller, ist widerstandsfähiger und kann mehr Schaden zufügen als in seiner menschlichen Gestalt.

Maorin haben die Fähigkeit, Dinge zu sehen, die dem menschlichen Auge verborgen bleiben. Sie sind auch gute Springer.

Sie haben eine Abneigung gegen Wasser und ertrinken leicht.

CAUN

Caun sind eine humanoide Rasse mit Spitzohren, 60 cm hoch und wiegen 40 Pfund. Als Kämpfer sind sie nicht sonderlich geeignet, aber sie genesen sehr viel schneller als Menschen.

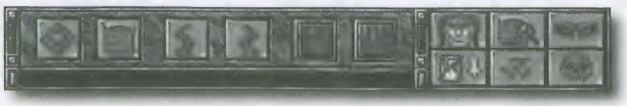
Caun sind gute Springer. Ihre Heil- (Genesungs-) Fähigkeit kostet Kraft. Sie können ein Licht erzeugen und einen Spezialschild, der sie nicht nur schützt, sondern auch tarnt. Caun können weit entfernte Dinge greifen, auch solche, die sich auf der entfernten Seite von Stangen befinden.

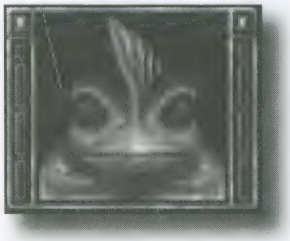
Schließlich haben Caun noch die Möglichkeit, einen Schwarm kleiner Kreaturen auszusenden, um ihre Feind zu stechen.

OPSIS

Opsis sind große kugelförmige Kreaturen mit Fangarmen, die im Wasser schwimmen. Sie sind nicht für den Kampf ausgelegt, haben jedoch eine Reihe anderer Fähigkeiten.

Sie können kalte Luftströme ausstoßen, um ihre Feinde in die Flucht zu jagen oder sie in Zeitlupenbewegung zu versetzen, sowie Flugkörper gegen ihre Feinde schleudern. Sie können sie auch direkt töten. Eine weitere interessante Fähigkeit der Opsis besteht in der Ausweitung der automatischen Karte. Normalerweise kannst Du nur die Orte kartographieren, die Du bereits besucht hast. Wenn jedoch ein Opsis diese Karte benutzt, werden auch Dinge sichtbar, die bisher noch nicht im Sichtfenster aufgetaucht sind. Dies kann Dir wertvolle Informationen liefern.





KAHPA

Kahpa sehen aus wie große, grüne Froschmenschen. Sie sind überraschend zäh, können im Wasser atmen und sind hervorragende Kämpfer bei Hand-Flossen-Gemengen.

Ein Kahpa ist imstande, elektrische Schocks zu erzeugen und Schallangriffe zu unternehmen (beide richten im Wasser großen Schaden an).

SSAIR

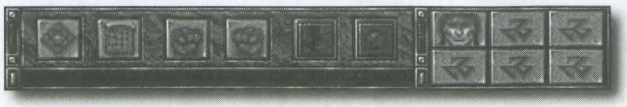
Ssair haben keine Beine und einen spitzigen Schwanz. Sie sind gegen die schlimmsten Attacken gefeit und können selbst großen Schaden anrichten. Von der Erscheinung her sehen sie aus wie fliegende rote Drachen.

Sie haben einen kräftigen Drachenschwanz und können Feuer speien (was allerdings Kraft kostet).

GROST

Grost sehen aus wie steinerne Riesen. Sie können Steinwälle durchbrechen, sind gegenüber körperlichen Angriffen praktisch unempfindlich und überleben in den heißesten Klimazonen.

Grost können durch Stampfen ihrer Füße Erdbeben hervorrufen und mit der Berührung ihrer Hand Lähmung bewirken.



DIE MITWIRKENDEN

Kreative Leitung: Steve Raffel, Brian Raffel

Produzent: Victor Penman

Ko-Produzent: Erin Roberts

Produktionsassistenz: Robert Zalot

Technische Leitung: Tim Brengle

Chefprogrammierer: Steve Coallier

Programmierer: Victor Brueggemann, Kurt Schallitz, Carl Stika

Zusätzliche Programmierung: Ben Gokey, Rick Johnson, David Stildolph

3D Engine: Id Software

AIL Sound- und Musiksystem: John Miles

Musikalische Komposition, Arrangements & Konvertierung: Marc Schaefgen

Digisound-Effekte: Randy Buck

Tonmeister: Marc Schaefgen, Randy Buck

Grafiker: Brian Pelletier, Scott Rice, Shane Gurno, Jim Sumwalt

Raven Technical Support: Wes Taylor, Tim Moore, Michael Raymond-Judy

EA Scripting: Bill Schmitt

EA Test: Tony Iuppa, Eric Newhouse

ORIGIN Test: Scott Shelton, Marshall Andrews, Brian Wachhaus, Rik Packham

Gast-Tester: Steve Suhy, Keith Francart, Jeff Glazier, Ken Rogers, Yun Shin

Dokumentation: Victor Penman, Melissa Mead

Übersetzungen: Alpha CRC Ltd.

Einbandgrafik: Denis Loubet

Dokumentdesign: Colin Dodson

Verpackungsdesign: Colin Dodson

Software © 1993 Raven Software, Inc. Alle anderen Materialien © 1993 ORIGIN Systems, Inc. Shadowcaster ist ein Warenzeichen der ORIGIN Systems, Inc. Origin und We create worlds sind eingetragene Warenzeichen der ORIGIN Systems, Inc. Raven ist ein Warenzeichen der Raven Software, Inc. Electronic Arts ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XP, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

ELECTRONIC ARTS ERTEILT DEM URSPRÜNGLICHEN KÄUFER DIESES COMPUTER-SOFTWARE-PRODUKTS EINE FÜR 90 TAGE AB VERKAUFSDATUM GELTENDE GARANTIE, DAß DAS MEDIUM, AUF DEM DIE SOFTWARE-PROGRAMME GESPEICHERT SIND, KEINE MÄNGEL AN MATERIAL UND BESCHAFFENHEIT AUFWEIST. SOLLTEN WÄHREND DIESER ZEIT FEHLER AUFTRETEN, WERDEN DIE FEHLERHAFTEN MEDIEN BEIM EINSENDEN DES ORIGINALPRODUKTS SOWIE EINER DATIERTEN QUITTUNG, EINER BESCHREIBUNG DER DEFEKTE, DES FEHLERHAFTEN MEDIUMS UND DER ADRESSE DES ABSENDERS AN ELECTRONIC ARTS (ADRESSE SIEHE RÜCKSEITE DIESES DOKUMENTS) ERSETZT.

DIESE GARANTIE GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN GESETZLICH VERBRIEFTEN RECHTEN UND BEEINTRÄCHTIGT DIESE IN KEINER WEISE. DIE GARANTIE BEZIEHT SICH NICHT AUF DIE PROGRAMME SELBST, DIE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT WERDEN. SIE GILT AUCH NICHT FÜR MEDIEN, DIE UNSACHGEMÄßEM ODER ÜBERMÄßIGEM GEBRAUCH ODER BESCHÄDIGUNGEN AUSGESETZT WAREN.

ERSATZ VON MEDIEN

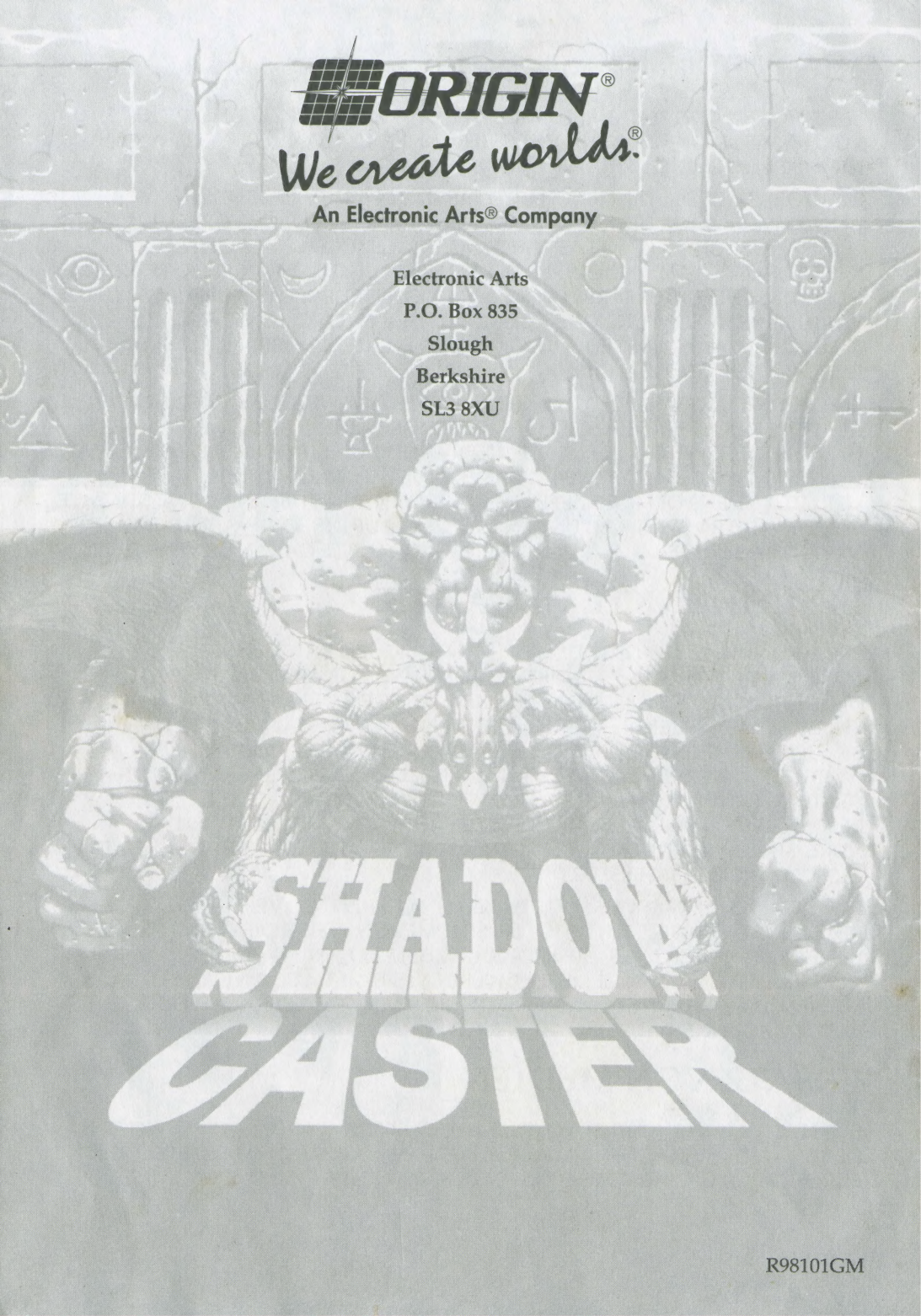
ELECTRONIC ARTS ERSETZT VOM BENUTZER BESCHÄDIGTE MEDIEN, WENN DAS ORIGINALMEDIUM MIT EINEM AUF ELECTRONIC ARTS LTD. AUSGESTELLTEN EUROSCHECK ÜBER £ 5,75 PRO DISKETTE EINGESENDET WIRD.

ORIGIN®

We create worlds.®

An Electronic Arts® Company

Electronic Arts
P.O. Box 835
Slough
Berkshire
SL3 8XU



R98101GM